



Лесные истории

Правила игры

Добро пожаловать в лес!

В нашем лесу живут разные звери, и у каждого из них есть своя любимая еда и свои любимые места, где они могут найти что-нибудь вкусное.

Примерьте на себя роль одного из лесных обитателей и постарайтесь найти еду, посещая разные части леса. Избегайте своих природных врагов и остерегайтесь охотничьей собаки – встреча с ними может оставить вас голодными.



Состав игры

6 КАРТОЧЕК
ЗВЕРЕЙ



30 КАРТОЧЕК
МЕСТНОСТИ
(по 5 карточек
для каждого
зверя)



50 КАРТОЧЕК
ЕДЫ
(по 10 карточек
для каждой
местности)



2 ЖЕТОНА
СОБАКИ



Карточка животного

Для победы в игре каждому животному требуется собрать определённое количество не повторяющихся карточек еды.



Каждое животное ест только определённые виды еды.

Сила/скорость

Крупные звери – медведь, волк и лисица – отличаются друг от друга уровнем силы. Они пугают всех, кто слабее их. Медведь пугает всех зверей, волк – всех, кроме медведя, лисица – только мелких животных.

Мелкие животные – заяц, белка и ёж – не пугают друг друга. Они отличаются скоростью. Более быстрое животное берёт еду раньше других: белка – первой, заяц – вторым, ёж – последним.

Карточка местности

Еда, которую можно найти в этой местности



Название местности

Подготовка к игре

Создание леса

Разделите карточки еды на 5 стопок согласно рисунку на обороте: чаща, опушка, озеро, роща и болото. Перемешайте каждую из стопок и положите в центре стола лицом вниз.



Выбор животного

Приготовьте для игры несколько карточек животных.

количество игроков	крупные животные	мелкие животные
5	2	3
4	2	2
3	2	1
2	2	—

Оставшиеся карточки уберите обратно в коробку.



Начиная с самого младшего игрока, выберите себе одну из карточек и положите её перед собой лицом вверх.

Игрок, выбравший самое медленное из участвующих в игре мелких животных, получает жетон собаки.

☛ *Получение карточек местности*

Раздайте каждому игроку по 5 карточек местности со следом выбранного животного на обороте.

Пример подготовки к игре для 3-х игроков



Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов – дней. Каждый день делится на три этапа.

- Задумка
- Прогулка в одну из местностей
- Поиск еды

Задумка

Посмотрите на ваши карточки местности и выберите, куда отправить ваше животное за едой. Положите выбранную карточку местности перед собой лицом вниз, не показывая другим игрокам.

Игрок с жетоном собаки выбирает и кладёт перед собой лицом вниз ещё одну карточку местности, положив поверх неё жетон.



Прогулка в одну из местностей

Одновременно переверните выбранные вами карточки местности и определите, все ли звери смогут сегодня пообедать.

Если зверь оказался в одной местности с охотничьей собакой.

Собака пугает всех зверей в этой местности. Каждое животное, кроме ежа, теряет одну карточку еды на свой выбор (если есть). Сброшенная карточка возвращается под низ стопки еды той местности, где она была получена. Напуганные животные не участвуют в поиске еды.

Если в одну местность пришло несколько зверей.

- Крупный зверь с наибольшей силой прогоняет из выбранной им местности всех остальных животных. Только он будет искать еду в этом раунде.
- Мелкие звери не пугают друг друга, их скорость определяет очерёдность поиска еды.



Пример 1



Медведь, лисица и ёж пришли в чащу и встретились с собакой. Медведь сбрасывает одну из ранее полученных им карточек еды. У лисицы припасов нет, она ничего не сбрасывает. У ежа есть карточки еды, но он их не сбрасывает. Все эти звери не участвуют в поиске еды.

Пример 2



*Медведь, волк и заяц
отправились
на опушку.*



*Медведь напугал
и волка, и зайца.
Напуганные звери
не участвуют
в поиске еды.*



Пример 3



*В чаще встретились
заяц и белка. Белка
быстрее, поэтому
берёт карточку еды
первой, заяц
после неё.*



Поиск еды

☛ **Откройте одну карточку еды в той местности, где находится ваш зверь,** и положите её рядом со стопкой. Если несколько мелких зверей открывают карточки в одной местности, то первым это делает более быстрое животное. Открывать карточку обязательно, даже если в местности имеются ранее открытые карточки.

☛ **Возьмите одну из открытых карточек еды** из этой местности. Если среди них нет еды, подходящей для вашего животного, то вы не получаете карточку. Все открытые карточки еды остаются лежать на столе.

Все животные, кроме ежа, могут иметь несколько одинаковых карточек еды. Однако для победы нужно собрать набор из определенного числа разных припасов. Повторяющиеся карточки еды можно сбрасывать при встрече с собакой.

В конце этого этапа проверьте, сколько карточек еды собрано у каждого игрока. Если один из них собрал необходимое для победы количество карточек, игра завершается. Если таких игроков нет, начните новый раунд.



Пример 4



Заяц и белка пришли на болото. Белка открывает карточку еды и находит гриб. Белка ест грибы, поэтому она может забрать эту карточку себе. Заяц находит гнездо. Заяц не ест яйца, поэтому он остаётся голодным, а карточка продолжает лежать в открытую рядом со стопкой.

Новый раунд

Заканчивается день, завершается одна лесная история. Но сразу же начинается другая! Возьмите все свои карточки местности обратно в руку и передайте жетон собаки следующему игроку по часовой стрелке.

! Исключение – участник, играющий за самого сильного хищника, и любой игрок, которому до победы осталось получить одну карточку еды.



Если в следующем ходу могут выиграть все игроки, то жетон собаки убирается в коробку.

Начните новый день с Задумки.

Завершение игры

Игра завершается, как только один из игроков соберёт столько карточек разной еды, сколько указано на его карточке животного. Он становится победителем.

Если в течение одного раунда сразу несколько игроков собирают необходимое количество карточек, побеждает игравший за наиболее медленное мелкое животное, а при споре между крупными зверями – наиболее слабый из них.

Игра вдвоём

Раздайте каждому игроку по одному жетону собаки. Каждый раунд оба игрока будут выбирать по две карточки местности: одну для своего зверя, вторую для собаки. В остальном играйте по обычным правилам.

